



Appel à mission

Adaptation d'un Escape Game sur les insectes pollinisateurs pour sensibiliser des publics variés

Candidature à renvoyer avant le 6 mars 2026 à 12H

1. CONTEXTE DE L'APPEL À MISSION

Le GRAINE, impliqué sur la problématique des pollinisateurs depuis 2021 dans le cadre de la SRB, a contribué à vulgariser la problématique dans les différentes sphères (collectivités, citoyens, entreprises, associations, ...). En s'appuyant sur une équipe de concepteur 100% ligérienne, le réseau a imaginé un jeu d'immersion grandeur nature de type Escape Game sur les abeilles sauvages et les pollinisateurs en général, organisé la formation d'animateur·rices et coordonné l'itinérance de l'outil sur l'ensemble de la région pendant 4 années en partenariat avec la Région Pays de la Loire.

Pour aller plus loin sur cette thématique, le réseau souhaite aujourd'hui se doter d'un nouvel outil sur les insectes pollinisateurs en adaptant ce format ludique pour disposer d'un dispositif autonome de sensibilisation à la préservation des insectes pollinisateurs, accompagné de fiches pédagogiques. L'enjeu est de permettre à une large diversité d'acteurs (élus et techniciens de collectivités, paysagistes, gestionnaires, éducateurs à l'environnement, animateurs de collectif d'agriculteurs, réseau écophyto), de prendre en main l'escape game pour l'animer auprès de leurs équipes de travail ou d'un public externe.

Le GRAINE et ses adhérents pourront mobiliser leur expertise confirmée dans la conception et la gestion d'escape game et outils pédagogiques pour mener à bien ce projet. La finalité est de sensibiliser les acteurs professionnels à la prise en compte des pollinisateurs sauvages et domestique dans leurs actions et le public à leur préservation.

2. OBJECTIFS DU PROJET

Pour les structures spécialisées, cette action constitue un premier niveau d'information permettant d'aller vers un plan de gestion ou d'action plus ciblé. L'idée ici sera bien de « convaincre » les équipes et de partir sur une base commune de connaissance. L'outil devra être ludique, autonome et reposer sur des données scientifiques.

Pour le grand public, le projet permettra aux collectivités, éducateurs à l'environnement d'apporter de premiers éléments d'information qui pourront ensuite être complété par différentes ressources pour approfondir la thématique des insectes pollinisateurs.

Le projet vise à créer un outil autonome complété de fiches pédagogiques avec les objectifs suivants :

- Sensibiliser les acteurs professionnels à la prise en compte des pollinisateurs dans leurs actions
- Apporter un premier niveau de sensibilisation accessible sans pré requis
- Amener de manière sensible la question de la préservation des pollinisateurs sauvages
- Faire monter en compétence (1er niveau) sur la question de la préservation des pollinisateurs (enjeux et diversité de manière généraliste)
- Diffuser l'information dans les structures gestionnaires
- Créer un réseau d'échange entre les participants via les animateurs formés,



3. CONTENU DE LA MISSION

Cadre général de la mission

L'outil proposé devra être ludique, autonome et basé sur des données scientifiques. Il constituera une adaptation de l'escape game « Mission pollinisateurs » créé en 2021 et déployé sur la région Pays de la Loire. L'Escape Game sera conçu en faisant appel à des concepteurs membres du réseau GRAINE disposant d'un savoir-faire reconnu sur les escapes games et l'expertise scientifique. Il sera mis à disposition gratuitement auprès des différent·es acteur·rices intéressé·es sur la région des Pays de la Loire. La gestion logistique de cet outil sera assurée par le GRAINE en direct ou par délégation à un de ses adhérents. Seul le transport sera à la charge de l'emprunteur·se.

La mission implique pour la structure missionnée notamment :

- La participation aux réunions du comité de pilotage pour définir les attendus : Réunion de lancement, intermédiaire et de bilan.
- L'accompagnement du comité de suivi dans l'adaptation du scénario et du cadre de jeu ;
- L'ajustement des énigmes et épreuves ;
- La cession du scénario et des éléments de jeu qui seront propriété du GRAINE Pays de la Loire et qui pourront être employés autant de fois que nécessaire ;
- La rédaction d'un guide par la structure missionnée détaillant le scénario, les étapes de jeu, le fonctionnement des mécanismes et énigmes (à partir du guide existant), la liste du matériel et les indications de mise en place et rangement de l'escape game ainsi que les indications de conditionnement des éléments pour le transport ;
- L'achat des matériaux, objets, système de conditionnement constitutifs du jeu
- La fabrication des objets et la réalisation des supports et des dispositifs de jeu ;
- L'achat et la mise en œuvre du système de monitoring (système audio et vidéo) si nécessaire ;
- L'animation de plusieurs séquences de test du jeu : auprès des membres du comité de pilotage dans un premier temps, puis auprès d'un échantillon test sélectionné parmi le public cible.
- La formation d'une équipe de « game master » et de personnes référentes pour assurer le bon fonctionnement du jeu ;
- Un service de maintenance en cas de défaillance importante d'un élément du jeu au cours de la première année d'utilisation.

De son côté, le GRAINE Pays de la Loire s'engage à :

- Coordonner le projet global de création d'escape game, l'animation du comité de pilotage et la formation des animateur·rices
- Accompagner la structure missionnée avec des points réguliers pour valider les différentes étapes de création du jeu et son contenu
- Assurer la gestion budgétaire de cette action
- Financer l'intégralité de la mission dans la limite du budget défini dans la convention et sur présentation de factures, bilan de la mission et d'un relevé des heures détaillé
- Assurer la communication concernant le projet et la gestion des aspects administratifs

Mobilité, adaptabilité aux lieux d'installation et durabilité

Pour être en phase avec la portée régionale du projet, le dispositif devra nécessairement être mobile, démontable et transportable sur l'ensemble du territoire des Pays de la Loire avec un encombrement minimum visant à faciliter son déplacement.

Dans une logique de prise en main de l'outil en autonomie après la formation, l'escape game devra pouvoir être installé rapidement, sans nécessité d'intervention particulière d'une personne tiers.

Une réflexion sur la modularité du dispositif doit être menée afin de trouver le bon équilibre entre un univers convaincant et une mise en place facile dans des lieux d'accueils aux profils multiples sans que cela n'implique de matériel ou de transformation particulier de ces espaces.

Pour répondre à cette exigence de mobilité, le dispositif devrait être démontable et transportable.

Les éléments constitutifs du jeu et relatifs à son fonctionnement du jeu devront être suffisamment solides pour résister à une utilisation répétée et des transports réguliers pendant au moins un an. Si des dispositifs électroniques, mécaniques ou informatiques sont envisagés, la simplicité, aussi bien dans la mise en œuvre que dans la maintenance et la résolution de pannes sera appréciée.

L'outil sera conçu dans une logique locale d'économie sociale et solidaire et d'éco-conception.

Public visé et accessibilité du dispositif

Le dispositif est destiné à deux cibles spécifiques :

- Structures spécialisées et leurs équipes (élus et techniciens de collectivités, paysagistes, gestionnaires, éducateurs à l'environnement, animateurs de collectif d'agriculteurs, réseau écophyto)
- Grand public, qu'il soit initié ou non à la thématique. Le thème des pollinisateurs doit être exploitée sans pour autant faire appel à des compétences particulières : l'apport de connaissances extérieures ne doit pas être un critère de réussite du jeu.

Comme pour tout escape game, le jeu doit impliquer la résolution successive des énigmes. Le dénouement des épreuves doit encourager la communication et la mise en commun des compétences individuelles (observation, recherche, habileté, ingéniosité, logique...).

Pour sensibiliser le plus grand nombre, le jeu doit également s'adresser à une fourchette d'âges la plus large possible, en proposant des énigmes suffisamment complexes pour un public adulte et des éléments de manipulation ou de recherche adaptés au jeune public. En outre, une réflexion sur l'accessibilité du jeu aux personnes en situation de handicap sera appréciée.

Le jeu s'accompagnera d'un guide complet d'utilisation et de fiches pédagogiques permettant son animation en autonomie par les personnes formées.

Durée et espace de jeu

Pour permettre un accueil du dispositif chez les partenaires dans différentes configurations, le jeu doit pouvoir être déployé dans une pièce standard avec des dimensions comprises entre 15 et 30 m² environ et permettre d'installer les éléments de décors rapidement sans impliquer de travaux ni impacter le bâtiment. Si une partie du jeu se déroule dans le noir, le prestataire devra réfléchir à un moyen d'occulter les sources de lumière simple à adapter à différentes configurations.

La durée de jeu sera à définir par le prestataire selon son expérience et les énigmes proposées. Il est cependant envisagé un format de jeu durant entre 30 et 45min . A l'issue de la partie, un debriefing de 5 à 20 minutes animé par le médiateur (game master) permettra de revenir avec les joueur·ses sur le déroulement de la partie et d'ouvrir sur les enjeux de biodiversité mis en scène dans le jeu.

Le jeu original se déroule dans une pièce unique divisée en deux espaces :

- Un espace « extérieur » : le décor doit donner l'impression d'être dans le jardin d'un particulier : le sol est couvert d'une pelouse artificielle, une bande son diffuse des chants d'oiseaux et bruits d'insectes, des plantes et fleurs (artificielles ou non ?), un tas de bois, des outils de jardinage, une table de jardin... On y trouve également une ruche qui pourra être démontée ainsi qu'un « hôtel à insectes » avec des compartiments visiblement fermés par des serrures.
- Un espace « intérieur », fermé par une cloison et auquel on ne peut accéder qu'en seconde partie du jeu. Les décors nous immergent dans un laboratoire d'entomologiste avec du mobilier, des vitrines avec des collections d'insectes, des documents présentant des clés d'identification, des ouvrages scientifiques, un filet à papillons, des outils d'observation, des posters et aquarelles naturalistes...

Le dispositif original, les espaces de jeu et par conséquent les décors devront être adaptés afin de proposer un dispositif moins lourd en terme de mobilité et d'installation afin de faciliter son déploiement dans les territoires à l'échelle de la région et d'éventuelles duplications.

Comité de pilotage

Un comité scientifique et de pilotage pour la co-construction des objectifs et des messages clés de l'escape game sera mis en place. Ce comité pourra être composé du GRETIA, de l'URCPIE, de l'ADA, du GDS, de la DREAL, de la DRAAF, du concepteur du jeu, du GRAINE et de toute autre structure pertinente pour ce comité scientifique. Il aura pour missions de :

- co-rédiger et valider le cahier des charges du jeu avec les messages clé et l'intrigue du jeu
- d'émettre des prescriptions auprès du concepteur du jeu et de répondre à ses questionnements et propositions
- de valider la proposition finale du concepteur du jeu
- de suivre les différentes phases de création de l'escape game : adaptation de l'intrigue, adaptation des énigmes, achat du matériel et création du prototype. Réalisation du guide de l'animateur et de l'inventaire (placement du jeu, réponse aux intrigues et inventaires).

Séquence test de jeu

Le prestataire devra prévoir plusieurs séquences de test du jeu (3 tests) auprès de différents publics : membre du comité de pilotage (dans un premier temps), salarié·es de la DRAAF, lycées agricoles, membres du réseau écophyto (animateurs de collectifs d'agriculteurs)

L'organisation de ces séquences test se fera en coordination avec le commanditaire et en présence d'une structure animatrice de l'Escape Game.

Ces séquences test ont pour objectifs de tester la cohérence du scénario et du déroulé de jeu, le niveau de difficulté des énigmes, la fiabilité des mécanismes de jeu, la clarté des messages pédagogiques et la qualité de l'immersion.

A l'issue de ces tests, le prestataire bénéficiera d'un temps pour modifier/améliorer son outil pour prendre en compte les limites observées et dysfonctionnements éventuels à corriger.

Formation des games masters

Un temps de formation des games masters et des superviseurs de l'opération sera à prévoir par le prestataire à la suite de la livraison (annexe à la mission) Cette formation comprendra :

- Des instructions de montage / démontage des dispositifs et éléments de décor.
- Une grille d'aide pour l'accueil du public, l'animation d'une partie, le rangement entre deux parties.
- Une formation à la maintenance du matériel et des clés de réparation des pannes les plus probables

Le prestataire doit également prévoir la production d'un document synthétisant ces éléments, à destination des games masters.

La formation sur une journée devra répondre aux objectifs suivants :

1. Être en capacité d'identifier les différentes mécaniques de jeux
2. S'approprier l'Escape Game pollinisateurs (animation, gestion logistique)
3. Connaître la diversité des insectes pollinisateurs (rôle, besoins)

La journée sera rythmée par des apports théoriques avec un volet pédagogique pour faciliter la médiation scientifique sur le sujet des pollinisateurs sauvages, mais également par des mises en pratique ainsi que des échanges participatifs et des temps de travail individuel et en groupe.

Scénario et déroulé de jeu

L'intrigue et le déroulé du jeu seront dupliqués à partir de ceux de l'Escape Game « Mission pollinisateurs » et adaptés au nouveau format du dispositif par le prestataire en lien avec le comité de pilotage. Les différentes séquences de jeu permettront d'aborder plusieurs grands thèmes :

1. Rappel sur le fonctionnement général de la pollinisation entomophile et son importance ;
2. Focus sur les abeilles domestiques, bien connues du grand public : épreuve autour de leur habitat, leur organisation sociale, leur fonctionnement ;
3. Ouverture sur la diversité des pollinisateurs sauvages : aborder la diversité des pollinisateurs

sauvages face aux abeilles domestiques ;

4. Adopter une démarche naturaliste : Identification d'une espèce à l'aide de clés de détermination (spécificité morphologique des espèces) ;

5. Comprendre la diversité des besoins spécifiques et la notion de mutualisme entre plantes et insectes ;

6. Comprendre la diversité des facteurs influençant l'équilibre des populations de pollinisateurs : identifier les facteurs positifs/négatifs ;

7. Débat/médiation scientifique à l'issue du jeu : les pistes d'action individuelles et collectives pour enrayer le déclin des insectes.

Les messages pédagogiques détaillés que le jeu permettra d'éclairer seront communiqués à la structure retenue dans le cadre de cet appel à mission.

Débriefing et médiation scientifique

A l'issue de la partie, le temps de médiation scientifique assuré par le game master permet de revenir sur les thèmes abordés lors du jeu, de re-préciser les enjeux de biodiversité mis en scène par les épreuves et de se prévenir contre une mauvaise interprétation du contenu. Cet espace de médiation offre également une vitrine des actions locales et régionales en faveur de la biodiversité et une porte d'entrée pour les participants désireux d'aller plus loin (animations proposées sur le territoire, opérations de sciences participatives grand public...). Lors de la conception du jeu, la réflexion devra intégrer les besoins en mobilier ou en matériel nécessaire pour cet espace de médiation et les prévoir dans les déplacements de matériel.

Les messages pédagogiques que le temps de debriefing permettra d'éclairer seront communiqués à la structure retenue dans le cadre de cet appel à mission.

4. COMMUNICATION & VALORISATION DE L'ESCAPE GAME

La communication et la promotion autour du jeu seront assurées par le GRAINE et les partenaires associés au projet. L'élaboration de la stratégie de communication autour de l'escape game et de la charte graphique correspondante sera réalisée par la chargée de communication du GRAINE Pays de la Loire en collaboration avec les partenaires du projet.

Il ne sera pas demandé au prestataire de production graphique ou d'outils de communication autre que les supports nécessaires au fonctionnement du jeu : Guide d'installation et Guide game master.

Le prestataire s'engage à fournir les éléments de présentation de sa structure (texte et logo) et à travailler les messages de promotion et relatifs au contenu de l'escape game en lien avec l'équipe du GRAINE en vue de leur mise en forme graphique.

Le prestataire devra se saisir des supports fournis pour assurer un relai de communication autour du dispositif dans ses réseaux et via ses outils de communication habituels en rappelant le contexte de création de l'escape game et en citant les partenaires du projet.

5. CALENDRIER DE TRAVAIL

La conception et le déploiement de l'Escape game va être opérée en différentes phases :

Phase 1 | Sélection du prestataire

- 6 mars 2026 : date limite pour le retour des propositions
- Mi-mars 2026 : choix du prestataire

Phase 2 | Conception et adaptation de l'escape game

- D'avril à juin : Conception de l'escape game et des fiches supports avec l'appui du comité de pilotage sur l'adaptation du scénario, du déroulé de jeu et du format de l'escape game existant

- 31 août 2026 : date limite de livraison d'une première version finalisée d'escape game avec tous les supports pédagogiques associés

Phase 3 | Test de l'escape game

- Septembre – Octobre 2026 : test du dispositif auprès d'un panel d'acteurs
- Novembre 2026 : Amélioration, modifications suite à la phase test et finalisation du jeu
- Décembre 2026 : Livraison effective de l'escape game et supports pédagogiques associés pour mise à disposition.

Phase 4 | Formation des animateurs et déploiement de l'Escape Game

- Janvier à mars 2027 : construction des contenus, du déroulé de la formation et programmation de dates de formation
- Avril à Mai 2027 : Formation des animateur·rices
- Juin 2027 : planification des emprunts sur l'année, création des conventions de prêt
- A partir de Juillet 2027 : diffusion et animation de l'escape game par les structures et animateur·rices formés
- Janvier 2028 : Bilan sur la première année de déploiement de l'escape game.

6. EVALUATION DU PROJET

Une réunion d'évaluation bilan sur la mission sera organisée par le comité de pilotage à l'issue de la mission. Le prestataire s'engage à se rendre disponible pour ce temps de bilan et à fournir les éléments nécessaires à la réalisation de l'évaluation de la mission. Les indicateurs suivants seront notamment utilisés pour mener à bien cette évaluation.

- Réalisation de l'outil et des livrets d'animation et d'inventaires
- Nombre de tests réalisés et d'ajustements
- Nombre de réunions du comité de pilotage
- Nombre d'animateur·rices formé·es
- Nombres d'emprunts de l'escape game et de participant·es

7. MODALITÉS FINANCIÈRES

Le financement de cette mission se fera sur la base de **14 jours à 800€/jour**.
Soit une enveloppe globale de **11 200€** pour la création de l'Escape Game.

Ce budget ne comprend pas les frais matériels nécessaire à la conception du dispositif (5000€) et la rémunération pour la formation des animateur·rices qui sera réalisée en 2027.

7. MODALITÉS DE CANDIDATURE & CRITÈRES DE SÉLECTION

Les candidatures sont à remettre au GRAINE **avant le 6 mars 2026 à 12h00** par courriel à l'adresse suivante : communication@graine-pdl.org

Les structures adhérentes du GRAINE peuvent candidater pour cette mission selon leurs compétences. Pour soumettre leur candidature, les structures doivent retourner un document de 2 à 3 pages faisant part :

- de leur expérience dans la réalisation d'escape game à dimension pédagogique. Des références pour des prestations similaires (présentation des projets et/ou outils adaptés) seront appréciées.
- des expertises et activités menées en lien avec la thématique des pollinisateurs et/ou de la biodiversité en générale
- de leur capacité à travailler en équipe et en réseau avec des partenaires
- d'une proposition d'adaptation du jeu et de mise en œuvre du projet s'inscrivant dans le calendrier de travail décrit dans le présent cahier des charges ;

- d'un budget associé détaillant la prestation de conception, les frais d'achat de matériel et de décors ainsi que les frais de réalisation.

Ce document pourra être accompagné de toutes les annexes jugées nécessaires.

Le choix du prestataire s'établira sur le sérieux des propositions remontées et leurs respects du présent cahier des charges.

Une seule structure sera retenue pour la mission d'adaptation de l'escape game, le GRAINE ne signant qu'une seule convention de mission pour ce projet. Cependant, dans l'esprit du réseau toute proposition de co-construction sera étudiée avec intérêt. Les structures souhaitant co-construire le dispositif construiront leur réponse collectivement et l'une d'entre elles portera la candidature auprès du GRAINE.

8. DOCUMENTS JOINTS

[Escape Game Mission pollinisateur flyer](#)

[Vidéo de présentation Escape Game mission pollinisateur](#)